

Carlo A. Rossi

Hab & Gut

Reich ist gut. Reich und gut angesehen ist besser!

Für 3 – 5 Spieler ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Zielstrebig versuchen die aufstrebenden Industriebarone der Gründerzeit, durch geschickten Handel mit Aktien der wichtigsten Rohstoffe ihre Gewinne zu vergrößern und ihr Hab und Gut zu mehren. Doch auch sie können die Entwicklung der Aktienkurse nur bedingt vorhersehen und beeinflussen, diese bestimmen alle Spieler zusammen und doch jeder für sich: Jeder Spieler kennt immer nur einen Teil der aktuellen Kursinformationen und muss den Rest mit Taktik und Intuition ausgleichen.

Allerdings ist es mit Geldscheffeln allein nicht getan, die Spieler müssen sich auch durch Wohltätigkeit hervortun, um Ansehen zu erlangen und das Spiel gewinnen zu können. Denn wer von seinem hart erwirtschafteten Reichtum zu wenig spendet, scheidet aus, egal wie viel Geld er auch insgesamt gescheffelt hat.

Ziel des Spiels

Wer am Ende des Spiels das meiste Geld hat, gewinnt - vorausgesetzt, er hat nicht am wenigsten gespendet. Denn dann scheidet er schon aus, bevor der Gewinner bestimmt wird.

Spielablauf

Der Spielablauf ist in **2 Abschnitte** geteilt. In jedem Abschnitt werden **4 Runden** mit jeweils **2 Durchgängen** gespielt, wobei im ersten Durchgang gekauft oder verkauft wird und im zweiten Durchgang die Aktienkurse auf dem Spielplan mit den Kurskarten verändert werden.

Der Startspieler beginnt also das Spiel mit dem **ersten Durchgang** der ersten Runde, indem er **bis zu 3 Aktien** kauft oder passt. Dann folgt der nächste Spieler und kauft oder passt usw. Wenn alle Spieler gekauft oder gepasst haben, folgt der **zweite Durchgang** der ersten Runde: Der Startspieler wählt aus den beiden Kartenhaltern, die er einsehen kann, jeweils eine Karte und **verändert die Kurse** entsprechend. Dann folgen reihum die anderen Spieler mit der gleichen Aktion. Danach beginnt die zweite Runde.

Kauf/Verkauf von Aktien

Beginnend beim Startspieler darf jeder Spieler reihum nacheinander im Uhrzeigersinn Aktien kaufen oder verkaufen. Kein Spieler darf in einem Durchgang Aktien gleichzeitig kaufen und verkaufen! Kauf und Verkauf sind kein Zwang, es darf auch gepasst werden.



Kauf: Jeder Spieler darf pro Durchgang bis zu 3 beliebige Aktien kaufen. Er bezahlt das Geld gemäß den aktuellen Aktienkursen an die Bank und nimmt sich die entsprechenden Aktien von den Stapeln neben dem Spielplan. Sie werden verdeckt neben seine Spendentafel gelegt, der Spieler kann sie aber jederzeit einsehen.

Aktien, deren Kursstein auf „0“ steht, können nicht gekauft werden.

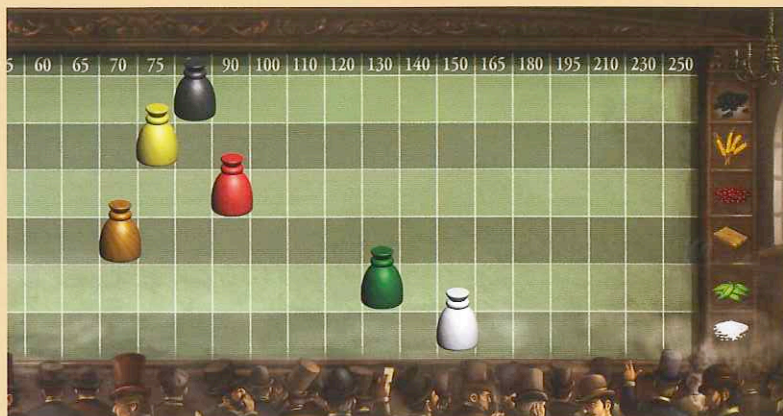
Verkauf: Pro Durchgang darf jeder Spieler bis zu 3 beliebige eigene Aktien verkaufen. Er legt sie auf die entsprechenden Stapel neben dem Spielplan zurück. Dann erhält er von der Bank Geld gemäß den aktuellen Aktienkursen der verkauften Aktien.

Beispiel:

Spieler A ist am Zug und kauft 1 Aktie „Kohle“ zum Kurs von **80** und 2 Aktien „Kautschuk“ zum Kurs von **70**. Er bezahlt $80 + 70 + 70 = 220$ an die Bank.

Dann ist **Spieler B** am Zug. Er verkauft zwei seiner Aktien, und zwar eine Aktie „Salz“ zum Kurs von **150** und eine Aktie „Tee“ zum Kurs von **130**. Er erhält $150 + 130 = 280$ von der Bank.

Spieler C entscheidet sich, weder zu kaufen noch zu verkaufen.



Spenden

Jeder Spieler darf pro Runde zusätzlich zum Kaufen oder Verkaufen von Aktien **eine Aktie für wohltätige Zwecke spenden**. Dafür legt er eine seiner Aktien verdeckt auf ein freies Aktienfeld seiner Spendentafel. Auf der Spendentafel gibt es 4 Aktien-Felder, da er pro Abschnitt 4 Aktien spenden kann.

Aktien, die dort abgelegt werden, kann der Spieler nur am Ende des Spielabschnitts verkaufen. Der Erlös wird auf dem großen Feld seiner Spendentafel abgelegt und bei Spielende nicht zum Vermögen des Spielers addiert. Mit dem Spendenerlös wird nur bestimmt, welcher Spieler bei Spielende ausscheiden muss.

Beispiel:

Spieler A legt eine Aktie „Kautschuk“ als Spende sofort nach dem Kauf auf seine Spendentafel. **Spieler B** hat dort bereits drei Karten liegen und entscheidet sich, keine weiteren Aktien zu spenden. **Spieler C** hat zwar weder Aktien gekauft noch verkauft, spendet aber trotzdem und legt eine seiner vorhandenen Aktien auf seine Spendentafel. Denn er sieht bei den Mitspielern die Anzahl der gespendeten Aktien und möchte nicht hinter deren Spenden zurückbleiben.



Veränderung der Aktienkurse

Wenn alle Spieler ihren Kauf/Verkauf-Zug beendet haben und damit der erste Durchgang der Runde abgeschlossen ist, werden im zweiten Durchgang die Kurse verändert. Der aktuelle Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen reihum nacheinander im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, nimmt eine Karte vom Kartenhalter rechts von ihm und eine vom Kartenhalter links von ihm. **Es ist nicht erlaubt, beide Karten vom gleichen Kartenhalter zu nehmen!** Die beiden Karten legt er nacheinander offen ab. Bei jeder Karte wird sofort der entsprechende Kursstein auf dem Spielplan um die auf der Karte angegebene Zahl weitergezogen, z. B. um 4 Kursfelder nach rechts bei der Karte „+4“ (Kurs steigt) bzw. um 2 Felder nach links bei der Karte „-2“ (Kurs fällt). Dann kommen die Karten auf den Ablagestapel, der mit den ersten beiden Karten begonnen wird.

Eine der beiden Karten wird dabei nur mit dem halben Wert wirksam! Welche Karte dies ist, darf der Spieler frei entscheiden. Er legt sie ab und bewegt den Kursstein nur um die Hälfte der angegebenen Zahl, also z. B. um 2 Felder nach rechts bei der Karte „+4“ bzw. um 1 Feld nach links bei der Karte „-2“.

Müsste ein Kursstein aufgrund einer gespielten Kurskarte über den Spielfeldrand hinausgezogen werden, verbleibt er stattdessen auf dem letzten Feld der Skala (0 oder 250).

Hat ein Spieler auf diese Weise zwei Karten auf den Ablagestapel gelegt, ist der nächste Spieler an der Reihe, wählt ebenfalls zwei Karten aus und verändert die Kurse wie beschrieben.

Sind alle Spieler mit der Kursveränderung an der Reihe gewesen, wird der Startspieler-Zylinder an den linken Nachbarn weitergegeben und die nächste Runde beginnt.

Jede Runde hat den gleichen Ablauf.

Beispiel:

Spieler A besitzt mehrere Aktien „Kautschuk“ und möchte daher den Kurs der Aktie nach oben treiben. Er hat sich gemerkt, dass die anderen Spieler mehrere Aktien „Salz“ haben, so dass es sich für ihn lohnt, den Kurs dieser Aktie zu behindern.

Spieler A wählt die Karte „Kautschuk +4“ aus dem rechten Kartenhalter, legt sie auf den Ablagestapel und bewegt den Kursstein von Kautschuk um 4 Felder nach rechts (Kurs steigt). Danach legt Spieler A die Karte „Salz +6“ aus dem linken Kartenhalter und halbiert den Wert dieser Karte. Er legt sie auf den Ablagestapel und bewegt den Kursstein „Salz“ um 3 Felder

(die Hälfte von 6) nach rechts (Kurs steigt). Er hat damit zwar den Kurs der Salz-Aktien erhöht. Aber da er die Karte für die Halbierung ausgewählt hat, ist der Kurs um 3 Felder weniger gestiegen als wenn ein anderer Spieler die Karte gewählt und voll angewendet hätte.



Ende des ersten Abschnitts und Beginn des zweiten

Am Ende der vierten Runde, wenn alle Karten aus den Kartenhaltern gespielt sind, endet der erste Abschnitt. Alle Spieler decken die Aktien auf ihren Spendentafeln auf und verkaufen sie an die Bank. Die Aktien werden auf die entsprechenden Stapel neben dem Spielplan zurückgelegt. Die Spieler erhalten dafür Geld gemäß den aktuellen Kurswerten und legen es offen auf das große Geld-Feld der Spendentafel. Dort muss es bis zum Spielende bleiben und darf nicht zum Kauf weiterer Aktien benutzt werden.

Alle Spieler dürfen jederzeit kontrollieren, wie viel Geld auf den Geld-Feldern der anderen Spieler liegt, um die notwendige Höhe der eigenen Spenden abzuschätzen.

Alle Kurskarten (auch die des Ablagestapels) werden wieder zusammen gemischt. Jeder Spieler nimmt sich 8 Karten und steckt sie wie bei der Spielvorbereitung beschrieben in den Kartenhalter links von ihm. Restliche Kurskarten gehen wieder aus dem Spiel.

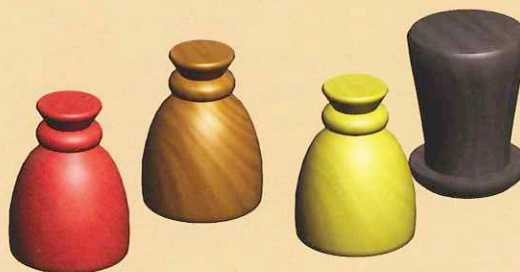
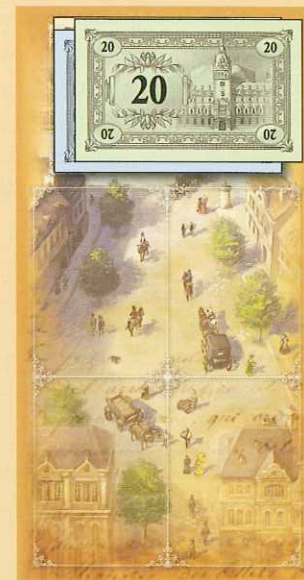
Alle Kurssteine bleiben bei ihrem aktuellen Wert stehen. Gekaufte Aktien und das Geld verbleiben bei den Spielern.

Dann beginnt der zweite Abschnitt. Er umfasst ebenfalls 4 Runden und läuft wie der erste Abschnitt ab.

Spielende

Das Spiel endet nach dem zweiten Abschnitt. Alle Spieler verkaufen ihre gespendeten Aktien des zweiten Abschnitts und legen den Erlös auf das Geld-Feld der Spendentafel. Der Spieler, der dort am wenigsten Geld liegen hat, scheidet aus und kann das Spiel nicht gewinnen. Haben mehrere Spieler am wenigsten Geld auf dem Geld-Feld, scheiden sie alle aus.

Dann verkaufen die übrigen Spieler alle ihre Aktien (auch wenn sie mehr als 3 besitzen) und erhalten das entsprechende Geld. Wer am meisten Geld hat, gewinnt.



Hab & Gut

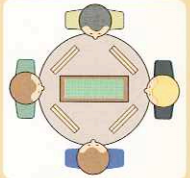
Spielvorbereitung

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Kurssteine
- 6 Kurssteine
- 5 Spendentafeln
- 5 Kartenhalter
- 1 Startspieler-Zylinder
- 54 Kurskarten (Werte $2x+2$, $2x+4$, $2x+6$, -6 , -4 , -2 je Warenfarbe)
- 60 Aktienkarten (je 10 Aktien der beteiligten 6 Waren)
- Geld (in den Werten 5, 10, 20, 50, 100, 200 und 500)

1 Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die **Kurssteine** zeigen im Spielverlauf die aktuellen Aktienkurse der Waren und werden bei Spielbeginn auf den **Kurswert 40** gestellt. Es gibt folgende Waren: **Kohle** (schwarz), **Weizen** (gelb), **Kaffee** (rot), **Kautschuk** (hellbraun), **Tee** (grün), **Salz** (weiß).

2 Es werden so viele **Kartenhalter** benötigt wie Spieler teilnehmen. Die Kartenhalter werden so auf den Tisch gestellt, dass jeweils ein Kartenhalter zwischen zwei Spielern steht. Jeder Spieler hat also einen Kartenhalter auf seiner linken Seite und einen auf seiner rechten Seite. *Beispiel für 4 Spieler:*



7 Der jüngste Spieler ist **Startspieler** und erhält den **Startspieler-Zylinder**.



5 Die **60 Aktien** werden nach den Waren sortiert und als 6 offene Stapel neben den Spielplan gelegt.

6 Das **Geld** wird nach den Werten sortiert neben den Spielplan gelegt. Der älteste Spieler verwaltet die Bank und verteilt an **jeden Spieler** Geld im Wert von **300**.

4 Jeder Spieler erhält eine **Spendentafel** und legt sie offen vor sich ab. Dort platzieren die Spieler im Spielverlauf ihre gespendeten Aktien („Aktien-Felder“: vier kleine Felder) und bewahren das Geld aus dem Verkauf der gespendeten Aktien vom Ende des ersten Abschnitts bis zum Spielende auf („Geld-Feld“: einzelnes großes Feld).

3 Die **54 Kurskarten** werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 8 Karten und steckt sie in den Kartenhalter links von ihm. Jeder Spieler kann also die Karten in 2 Kartenhaltern einsehen, jeweils rechts und links von ihm. Es empfiehlt sich, die Karten nach den Farben und Werten zu sortieren. Die restlichen Kurskarten werden im ersten Abschnitt nicht benötigt und beiseite gelegt.

